

ARV SOM METODE

Av Sigrid Agnete Hole

Historiske bygninger er viktige bærere av kulturell identitet, men interiørene mister ofte deler av sin historiske betydning når de tilpasses nye behov. Gjennom transformasjoner og funksjonelle tilpasninger kan historiske kvaliteter bli mindre synlige, noe som svekker forbindelsen mellom fortid og nåtid.

Denne masteroppgaven undersøker hvordan interiørarkitektur og møbeldesign kan bidra til å bygge bro mellom arkitektonisk kulturarv og samtidens behov ved å aktivere historiske kvaliteter som ressurser i designprosessen.

Gjennom teoretiske studier og praksisbasert utforskning utvikles en metode for fortolkning av kulturarv innen interiørarkitektur. Metoden bygger på historiske materialer, visuelle referanser, håndverksprinsipper og romlige kvaliteter, og har som mål å forene respekt for kulturarven med rom for innovasjon. Rederhuset (1914) i Bergen fungerer som situasjonsstudie for å anvende, teste og videreutvikle metoden.

Prosjektet tar utgangspunkt i spørsmålet: «Hvordan kan interiørarkitektur og møbeldesign bidra til å bygge bro mellom arkitektonisk kulturarv og samtidens behov?» Dette undersøkes gjennom utviklingen av et kortbasert system som kombinerer struktur og tilfeldighet for å generere og videreutvikle designidéer med utgangspunkt i historiske referanser.

Resultatet er et designorientert metodisk rammeverk som viser hvordan kulturarv kan brukes som en aktiv ressurs i designprosessen. Ved å legge til rette for nye tolkninger fremfor direkte rekonstruksjon, søker metoden å videreføre historisk identitet samtidig som den åpner for samtidige behov og uttrykk.



I. METODEN

For å åpne opp for kreativ utforskning i møte med historiske bygg ble kjernen i prosjektet å utvikle en metode for nettopp dette. Mange historiske bygninger er preget av lagvise historier og påvirkning fra ulike tidsepoker, fremfor ett tydelig stiluttrykk.

Resultatet er et kortbasert system som kan tilpasses enhver bygning og dens historie. Ved å fylle kortene med prosjektspesifikk informasjon fungerer metoden som et verktøy for idéutvikling, samtidig som den holder prosessen forankret i byggets identitet og historiske kontekst.

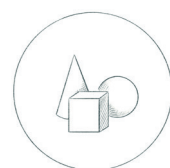
SLIK FUNGERER METODEN

1. Ett kort trekkes fra hver av de fire kategoriene: Objekt, Motiv, Overflate og Manipulasjon.
2. Kortene leses samlet som et sett med premisser for idéutvikling.
3. Kombinasjonen utforskes gjennom en rask skisse utført innen fem minutter.
4. Prosessen gjentas med nye kombinasjoner for å generere flere forslag og undersøke et bredere formmessig handlingsrom.

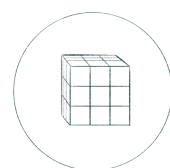
KATEGORIER:



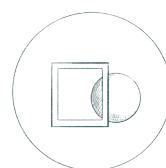
MOTIV
En historisk eller visuell referanse som danner et konseptuelt utgangspunkt.



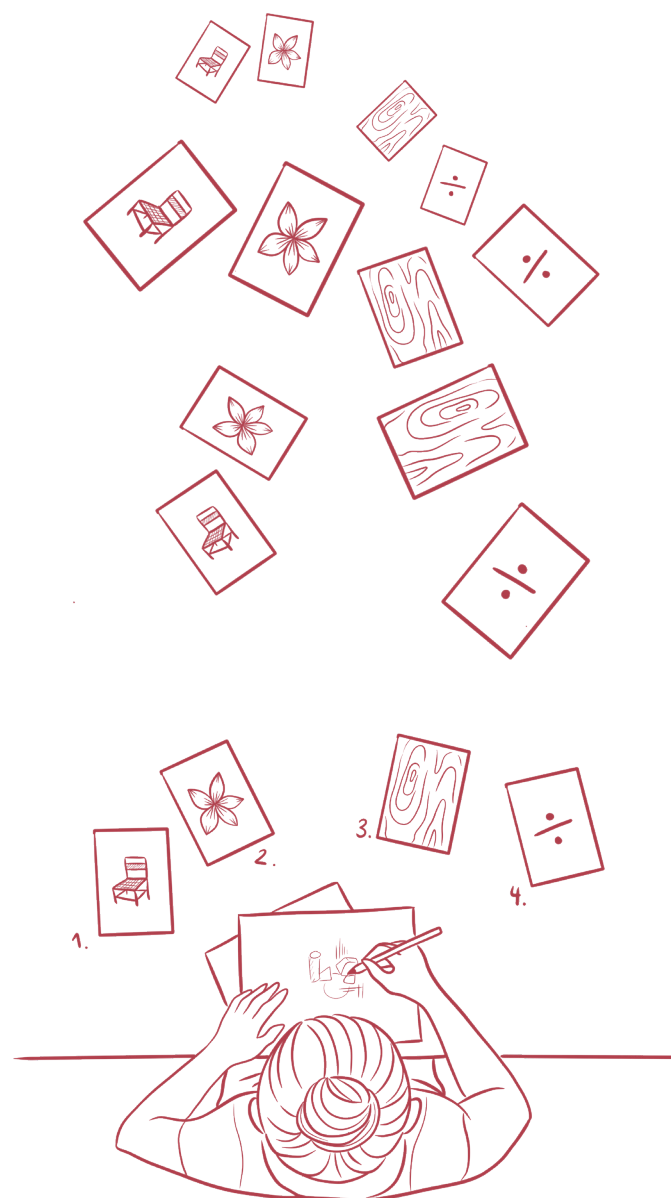
OBJEKT
Definerer hva som skal utformes.



OVERFLATE
Tilfører materialitet og påvirker idéens retning gjennom fysiske muligheter og begrensninger.



MANIPULASJON
Oppmuntrer til transformasjon og nye tolkninger av referansen.



VERSJON I:

Den første versjonen av metoden ble utviklet for å utforske jugendstilens formspråk gjennom en designprosess. Fokus lå på å undersøke de opprinnelige inspirasjonskildene bak stilretningen, fremfor å kopiere eksisterende ornamenter eller objekter.

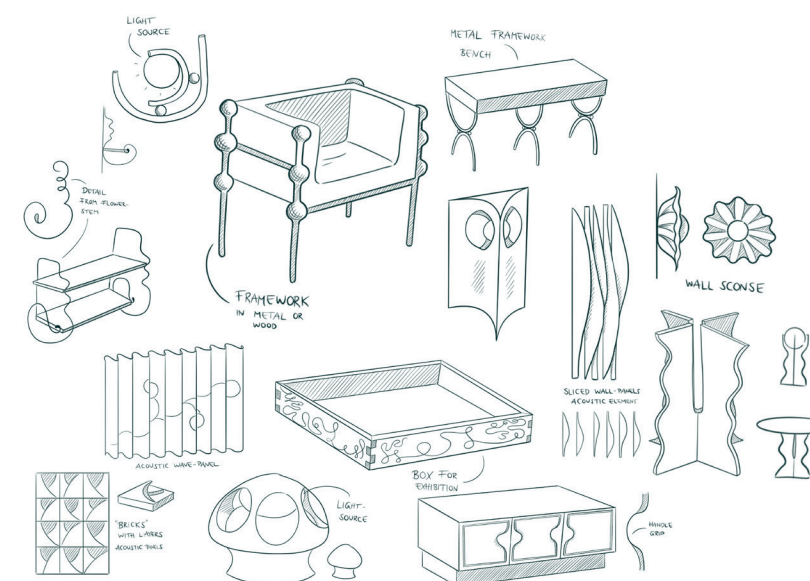
Motiv-kategorien ble derfor utviklet med utgangspunkt i jugendstilens historiske forankring i naturformer og organiske bevegelser. Motivene ble samlet gjennom litteraturstudier, egne naturobservasjoner og undersøkelser av marine organismer, blant annet ved Atlanterhavsparken i Ålesund.

Versjon I fungerte som en test av selve systemet og demonstrerte hvordan metoden kunne generere et stort antall idéer basert på historiske referanser.

MOTIVER TEGNET TIL VERSJON I:



NOEN SKISSER UTVIKLET VED BRUK AV VERSJON I:



2. REDERHUSET

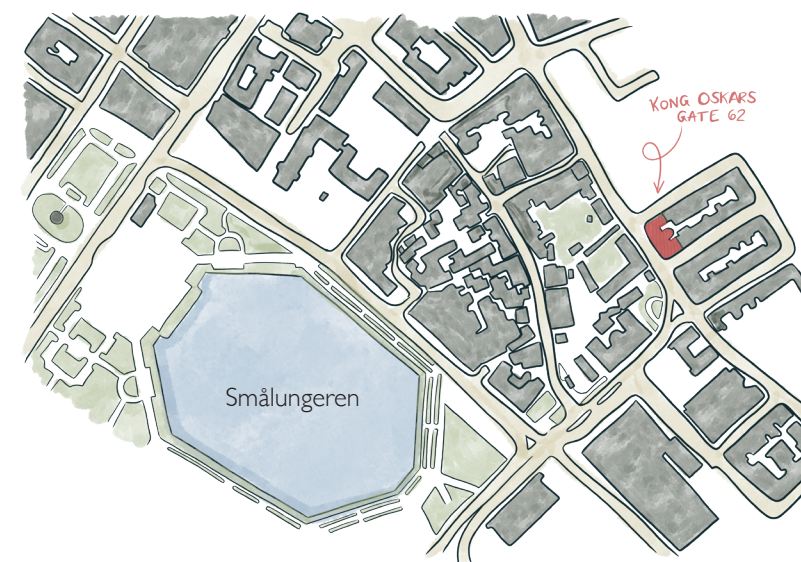
I Kong Oscars gate 62 i Bergen ligger Rederhuset. I dette prosjektet er bygget valgt som arena for å teste metoden, fordi det tydelig representerer flere av utfordringene prosjektet tar for seg.

Rederhuset ble oppført i 1914 av arkitektene Fredrik Arnesen og Arthur Darre Kaarbø. Bygget representerer en overgangstid i norsk arkitektur, hvor jugendstil kombineres med innslag av nybarokk og tidlige modernistiske impulser. Fasaden og de bevarte detaljene formidler fortsatt en sterk identitet og høy håndverksmessig kvalitet.

Samtidig har store deler av interiøret blitt transformert gjennom senere ombygginger og funksjonelle tilpasninger. Selv om viktige elementer er bevart, videreføres byggets historiske identitet i begrenset grad i den daglige romopplevelsen.

Rederhuset blir dermed et eksempel på en problemstilling som preger mange historiske bygg i dag: Hvordan kan historiske kvaliteter videreføres og aktiveres i møte med nye funksjoner og behov?

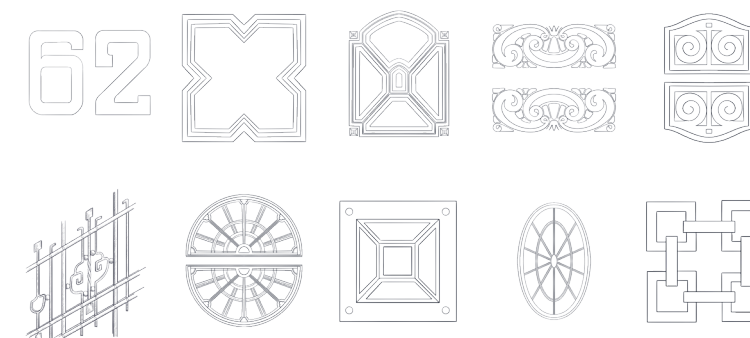
Det er nettopp dette spenningsfeltet prosjektet undersöker. I stedet for å ta utgangspunkt i rekonstruksjon, brukes Rederhuset som et laboratorium for å utforske hvordan kulturarv kan fungere som en aktiv ressurs i designprosessen.



VERSJON 2

Etter å ha testet metoden i versjon 1 ble neste iterasjon utviklet spesifikt for Rederhuset. Målet var å undersøke hvordan en stedsspesifikk tilnærming kunne styrke koblingen mellom kulturarv og designresultat.

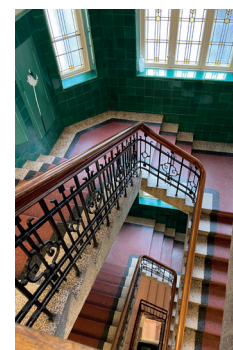
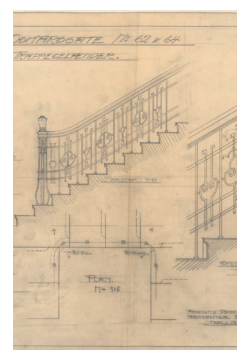
Motiv-kategorien ble bygget opp rundt arkivtegninger og ornamenter fra bygget. Både bevarte og tapte detaljer ble brukt som referanser, og danner til sammen et uttrykk for byggets arkitektoniske DNA.



Objekt-kategorien tok utgangspunkt i byggets sannsynlige fremtidige bruk. Gjennom en mulighetsstudie av Rederhuset ble ulike grader av offentlighet og kontorbruk undersøkt, og disse dannet grunnlaget for funksjonene som inngår i systemet.

Det ble også utviklet en farge- og materialpalett basert på fargeprøver og registreringer gjort på befaring. Nye materialer og farger ble deretter supplert med mål om å harmonere med byggets bevarte kvaliteter.

Originale detaljer



Fravær av identitet i interiøret



3. RESULTATER

Resultatet ble en serie objekter utviklet gjennom metoden, hvor historiske referanser ble fortolket og videreutviklet i møte med samtidens behov. Forslagene søker ikke å rekonstruere fortiden, men å aktivere Rederhusets identitet gjennom nye romlige og materielle uttrykk.

KORT TRUKKET

PLASSERING I REDERHUSET

SNITT

ISOMETRISK

OBJEKT

